Hacia la biblioteca del Homo Zappiens: Reflexiones sobre tecnología y educación en tiempos del cibertexto y su lector-jugador.

Autor:
José Urriola C., Banco del Libro, Caracas, Venezuela.
jsurriola@gmail.com; jurriola@bancodellibro.org.ve

País: Venezuela

Resumen:
Esta ponencia se asoma al futuro de la educación y las bibliotecas en los tiempos del individuo en la era de la información tecnológica: el *homo zappiens*. Encajaría bien dentro del subtema: *La biblioteca y la educación: la integración de competencias y tecnologías de la información para la Educación: Biblioteca Digital / Biblioteca Virtual. Docencia e investigación en Bibliotecología y las tendencias futuras.*
Durante 6 años se ha venido trabajando, en el área digital del Banco del Libro, en los criterios para seleccionar, evaluar y recomendar literatura en formatos tecnológicos; y así aproximarnos a ese nuevo lector que tiene tanto de jugador, tender puentes entre la Literatura (la clásica, impresa sobre papel) y los nuevos discursos narrativos de la Red y el videojuego. Son tiempos de transición para ensayar, para cuestionarse las herencias y ponerlas bajo sospecha a la luz de la contemporaneidad y los nuevos mecanismos para crear, producir, consumir y transitar literatura por medio del cibertexto. El homo zappiens parece leer otras lecturas, y parece leer distinto, se aproxima al conocimiento con sus propios códigos e intereses; pero se topa con estructuras educacionales que poco tienen que ver con sus maneras de leer y sacar provecho al mundo. Si no creamos canales de comunicación, estrategias de acercamiento, entre el universo de los *homo zappiens* y el de sus formadores, la brecha cultural entre ambos se profundizará aceleradamente. Estamos a tiempo de aprender todos a caminar con prestancia por ambos senderos; pero los primeros pasos hay que darlos ya.

Palabras clave: generación, zappiens, tecnología, cibertexto, jugador, lector.

Hacia la biblioteca del Homo Zappiens: Reflexiones sobre tecnología y educación en tiempos del cibertexto y su lector-jugador.

Comenzaré por confesar que no soy precisamente un optimista; y sin embargo intento tener confianza ante el devenir de nuestros tiempos tecnológicos. Nos tocó un momento de transición, para ingeniarnos alternativas, para experimentar, para equivocarnos y volver a ensayar; pero no podemos quedarnos con las cosas como están, no podemos dejar de intentarlo. Nos tocó, insisto, un instante crucial para repensarnos, para reconstruir una vez más y permanentemente ese relato que arma nuestra memoria, que da sentido a nuestro canon y que, además, busca nuevas maneras de abordar y ensamblar ese nuevo canon. Nuevas opciones para decidir qué conservar y cómo hacerlo, para decidir con los criterios que consideremos más justos quiénes son los nuevos consagrados y quiénes se quedan por fuera, qué cosas guardaremos para rendirles tributo y a cuáles apartaremos al olvido.

Y aunque el panorama pinta vertiginoso, aunque la tarea se nos asome titánica "aún más difícil que tejer una cuerda de arena o amonedar el tiempo sin cara" como diría el inevitable Borges, no hay razones para ponerse apocalípticos, para caer en histerias del tipo: "el mundo se acabó tal como lo conocíamos, esta es la muerte del libro, adiós a la escuela y a la academia, despidamos al conocimiento, a las bibliotecas, han llegado los tiempos del caos digital y el que no sepa navegarlos se ahogará en el océano de la información". No es necesario sucumbir

ante el agobio, simplemente tenemos que apertrecharnos para poder caminar con dignidad tanto en los espacios físicos de lo conocido como en los nuevos laberintos de la virtualidad. Pero confío en que la convivencia de géneros y formatos, la simultaneidad más o menos armónica de formas y medios discursivos, acabará por imponerse. Como siempre ha sucedido, a pesar de las voces apocalípticas.

Hace poco menos de una década, cuando trabajaba yo como periodista cubriendo festivales internacionales de cine, se decretó la muerte del cine con la llegada del video digital. “Film is dead” (el cine ha muerto) era el lema de los adeptos al nuevo chico guapo que llegaba al pueblo; el rutilante video digital, más dinámico, ligero, cómodo, económico, mejor adaptado a la contemporaneidad. Había llegado, supuestamente, para aniquilar sin mayores aspavientos a ese anciano dinosáurico, pesado, inalcanzable, que cumplía ya su centenario y con él su sentencia a muerte. Y fue mentira; el cine hecho en película, quemado en celuloide, no murió. El video digital no sustituyó al cine, simplemente se abrió su propio espacio. No pocos cineastas migraron al cine digital, otros decidieron seguir haciendo sus películas en película, otros dieron el salto al digital para algunos proyectos y volvieron al cine tradicional para otros casos. El chico y el anciano se dieron la mano, convivieron en perfecta armonía, cada uno con sus ritmos, con sus espacios, con sus propuestas. Pasó lo mismo que ocurrió décadas atrás con la televisión frente al mismo cine, o lo mismo que con la televisión y la radio, cuando se supuso que con la llegada de la tele ya nadie nunca más oiría la radio porque se quedaba muy corta, demasiado limitada en su simple sonoridad, presa de su carácter auditivo. Pero, ya lo sabemos, la radio sobrevivió y seguirá viviendo un rato largo, por más que nos hagan adictos a nuevos Ipods en los que quepan mucha más música de la que tengamos tiempo en la vida para escuchar.

Y aunque cada vez sean más los jugadores de videojuegos que se enfrasquen en torneos virtuales haciendo uso de simuladores de la Copa Mundial, el PlayStation no va a asesinar jamás a la pelota de fútbol. Los goles que se meten con el pie seguirán teniendo una emoción especial.

Confío, con idéntica convicción, en que el libro no va a morir en manos de la Internet. Que la literatura impresa sobre papel podrá, y tendrá, que convivir con esa que se escribe en la red y para ser consumida a través del monitor de la computadora. Y confío, además, en que ni las escuelas ni las bibliotecas perderán su razón de ser; eso sí, habrán de apresurarse en su redefinición, tendrán que abrirse a un nuevo campo semántico que expanda sus posibilidades de sentido.

Constantemente escucho a mis colegas, a profesores, a padres, quejarse de que los niños y los jóvenes de estos tiempos ya no leen. Las estadísticas parecen corroborarlo. Pero habría que pensar en que a lo mejor los jóvenes sí leen, lo que pasa es que leen distinto. Y leen otra cosa. Es nuestra tarea, en estos tiempos de cambio, en esta vorágine de medios y discursos frenéticos, edificar los puentes que comuniquen esas nuevas maneras de leer, esos nuevos códigos de los jóvenes, esos intereses de su generación, con aquello que nosotros consideramos ideal y necesario que lean.

El catedrático holandés Wim Veen ha acuñado el término “Homo Zappiens” (así con Z y doble p) para intentar abarcar al nuevo sujeto tecnológico de la contemporaneidad, ése que habrá de manejar el aparato cultural y comunicacional del mañana, el individuo preparado para lidiar con la sociedad creativa del futuro. El profesor Veen nos habla de una generación de individuos que han nacido y crecido manejando 4 artefactos tecnológicos: el control remoto (con el que frenéticamente hacen zapping por los centenares de canales que ofrece el cable), el teléfono móvil (con el que escriben mejor sus mensajes de texto que con un lápiz sobre papel), el ratón de la computadora y el joystick que les permite controlar la consola del videojuego. Es la generación de la Red que utiliza la tecnología las 24 horas de los 7 días de la semana. No tienen dificultad en compartir sus amistades de carne y hueso con las amistades virtuales de una tribu cibernética con la cual comparte códigos, juegos, intereses. Se siente parte de un grupo de miembros a quienes no ha visto ni han tenido contacto táctil jamás. Para este individuo la escuela suele ser un mero lugar de encuentro para compartir con otros como él. Le interesa bastante poco aquello que durante 2 horas un maestro, especialista en cualquier materia, intenta vaciar desde las alturas del conocimiento y la academia sobre sus cabezas. Es

decir, la escuela no les hace mella. Si acaso se quedan con los primeros 5 ó 10 minutos de la sesión, eso les sirve de abrebocas para algo que, si realmente les interesa, investigarán luego en sus casas navegando por la Red. *La escuela no los reta suficientemente para el aprendizaje así que ellos toman el riesgo de desconectarse como audiencia. "La escuela es pura tiza y parloteo", los salones de clase no les van. Las escuelas se quejan de que los Homo Zappiens son incapaces de escuchar las lecciones de los maestros, de que son hiperactivos, indisciplinados, incapaces de concentrarse en una sola tarea a la vez. Los padres se preocupan porque sus hijos sólo juegan sus juegos de video, navegan en la Red, ven televisión, difícilmente salen a practicar algún deporte y jamás leen un libro. Todo esto es comprensible, pero en vez de ver a los chicos desde el punto de vista del qué deberían hacer de acuerdo con las normas de la escuela, habría que verlos desde la perspectiva de qué es lo que de hecho hacen. Utilizando Internet, jugando sus juegos de computadora y haciendo zapping en los canales de TV ellos desarrollan aptitudes críticas de aprendizaje que son extremadamente útiles en la sociedad de la información. (Wim Veen 2005. Net learning. Teaching Homo Zappiens).*

La *generación Zappiens* cuenta con cuatro habilidades o destrezas principales:
1 - La capacidad para escanear: no leen en forma ordenada ni siguiendo una lógica cronológica o lineal. Leen a la vez -en un vistazo descendente que lo abarca todo-caracteres, iconos, imágenes, colores, símbolos, movimientos y sonidos. Eso les permite tomar decisiones de manera rápida cuando enfrentan una pantalla llena de información. Y con eso les basta para saber qué botón presionar. Saben leer el cibertexto, se comportan frente al hipervínculo más como jugadores activos que como lectores contemplativos. Y creo que aquí, en ese lector-jugador, que hace clic sobre el texto cuando toma una decisión, que se moviliza inclusive físicamente dentro del universo que le plantea la lectura, hay un detalle importantísimo sobre el cual deberemos volver.
2- La segunda destreza estaría relacionada con lo *multitasking*, es decir, la capacidad para ejecutar diversas actividades en simultáneo. Escriben en el Messenger al tiempo que envían mensajitos de texto, tienen el televisor encendido y escuchan música a todo volumen, y aún tienen tiempo para participar en un juego online colectivo. Y no pierden la pista de ninguna de esas tareas, aunque desde afuera nos parezca que están sumidos en el más absoluto caos multimediático.
3- La tercera habilidad es la capacidad para procesar la información de manera discontinua. Contrario a lo que pensaríamos los adultos, no "zappean" frenética y aleatoriamente mientras ven televisión, ellos están conscientes de lo que hacen y están perfectamente capacitados para procesar varios flujos de informaciones interrumpidas y obtener el conocimiento significativo que desean, es decir, pueden lidiar con enormes cantidades de información fragmentadas con eficacia y sin naufragar en el intento.
4- Y por último, no han sido entrenados para leer y estudiar en forma lineal. Ningún *Homo Zappiens* comienza por leer el manual de instrucciones antes de jugar un videojuego. Se empieza jugando y sólo cuando se sufre un atasco sin aparente salida se acude al instructivo, entonces buscan específicamente aquello que quieren saber y siguen adelante una vez resuelto el embrollo.

El *Homo Zappiens* se aproxima a la información y es capaz de transformarla en conocimiento rico en sentido de una manera distinta; de una forma que poco tiene que ver con la manera en la que nosotros hemos aprendido, con nuestros vicios y códigos heredados desde tiempos de la Ilustración, surge una brecha importante en la forma de aproximarnos a la información y de categorizar los campos del conocimiento. Convencerlos y forzarlos de que la única manera de aproximarse a la información y aprehenderla es por medio de una escolaridad que básicamente en 150 años no ha evolucionado es, además de absurdo, una verdadera tortura para los *Zappiens*. En plena era de la información, cuando la economía de servicios es lo que orienta a nuestras sociedades –por algo Google es hoy día la compañía más grande del mundo, y no lo es ya IBM ni un multinacional del automotriz; eso no es casual-, nosotros seguimos empeñados en una estructura educacional que resultó idónea para la era industrial. La escuela sigue siendo idéntica –en esencia- a como se le diseñó hace dos siglos con raíces en el Taylorismo. Una escolaridad que durante décadas se ha fundamentado en la figura del docente, en jornadas de 7 horas de clases separadas en bloques de una o dos horas. Donde el estudiante es el depositario de una enorme cantidad de sabiduría portada por docentes especialistas, asunto que le interesa muy poco o nada. Es hora de abrir los ojos y buscar solución a una

estadística alarmante: el promedio de retención de un *zappiens* durante una lección convencional en un aula de clases es de apenas el 5%.

Y, de la misma manera en que el modelo educativo pide urgentemente una redefinición, una reconceptualización tan drástica como inmediata, es hora de repensarnos las bibliotecas de la era tecnológica y con miras a diseñar las bibliotecas del futuro. Herederas también de la Ilustración, en algunos casos parecieran insistir en que el conocimiento se halla encumbrado en las alturas enciclopédicas y en los grandes libros que se ordenan alfabéticamente o por temas en una enorme y descorazonadora hilera de documentos, haciendo alarde de su capacidad de encerrar todo el conocimiento del mundo entre la tinta y el papel.

Las bibliotecas deberán ingeniarse nuevas formas de búsqueda y de indexación, nuevos mapas y guiños para invitar a sus visitantes a navegar por sus pasillos, archivos, libros, discos, multimedias, páginas web. Como bien lo avizora el teórico francés Pierre Levy: *El ciberespacio, esa interconexión de computadoras de todo el mundo, tiende a convertirse en la infraestructura más importante de la producción, la gestión y la transacción económica. A la vuelta de pocos años constituirá el principal equipo colectivo internacional de la memoria, el pensamiento y la comunicación*. En suma, dentro de pocas décadas el ciberespacio, con sus comunidades virtuales, sus reservas de imágenes, sus simulaciones interactivas y su ilimitable abundancia de textos y de signos, *será el mediador fundamental de la inteligencia colectiva de la humanidad. Este nuevo soporte informativo y de comunicación lleva consigo la aparición de nuevos conocimientos, criterios de evaluación inéditos para orientar el saber, de nuevos actores en la producción y tratamiento del conocimiento. Cuestiones que deberá tener en cuenta cualquier política educativa. (Pierre Levy, 1996, "Cibercultura y educación").*

Bibliotecas y escuelas de la era de la información tecnológica -y cuyos principales beneficiarios son los *Homo Zappiens*- deberán buscar soluciones que hagan uso de técnicas capaces de multiplicar el esfuerzo pedagógico de profesores y formadores, tales como los medios audiovisuales, el sistema multimedia interactivo, la enseñanza asistida por computador, la televisión educativa, el cable; pero sin descuidar tampoco las técnicas clásicas de enseñanza, tanto las presenciales como las impartidas a distancia, basadas en la escritura, el asesoramiento por teléfono, el correo electrónico e Internet.

Pierre Levy utiliza una metáfora hermosísima para referirse al cambio de paradigma que en este momento nos afecta y exige nuestra pronta respuesta. Él habla de un nuevo diluvio, del diluvio de la información. En el primer diluvio lo importante era salvar a una pareja de cada especie, hacerlas entrar en el arca y así salvar sus identidades, sus memorias, su herencia. De manera idéntica hemos funcionado con el conocimiento, hasta hoy. Pero ahora, con el segundo diluvio, no nos sirve el Gran Arca que nos dé la ilusión de abarcar la totalidad, más bien nos vemos hoy en necesidad de construir una flotilla de pequeñas embarcaciones. *Todos nosotros, instituciones, comunidades, grupos humanos e individuos, tenemos necesidad de conformar sentido, de crear zonas que nos sean familiares, de controlar el caos que nos rodea. Pero, por un lado, cada uno de nosotros debe reconstruir las totalidades parciales a su manera, siguiendo sus propios criterios de pertinencia, por otro, estas zonas de significación propias deberán ser móviles, cambiantes, en desarrollo. Lo que debemos hacer es sustituir la imagen de la gran arca por la de una flotilla de pequeñas arcas o barcazas, una infinidad de pequeñas totalidades diferentes, abiertas y provisionales, destiladas por filtración activa y reelaboradas constantemente por colectivos inteligentes que se cruzan y se llaman, confluyen o se mezclan en las extensas aguas del diluvio informativo. (Pierre Levy, 1996, "Cibercultura y educación").*

Imagino que hace unas décadas no fueron pocos los bibliotecarios que consideraron indigno invadir los sacros espacios reservados para el libro con objetos profanos como computadoras, películas, discos, revistas, cómics. Pero, de la misma forma en que la Historia con H mayúscula ha cedido espacio y rendido homenaje a los relatos alternativos de las historias mínimas, y de la misma forma en que el cómic y la narrativa de ciencia ficción se han ido abriendo un merecido lugar dentro de las nuevas Literaturas con L en grande, así mismo las narrativas cibertextuales en cualquier formato habrán de contar a partir de ahora con su espacio reservado en nuestras bibliotecas.

El cibertexto implica nuevas maneras de producir, consumir y transitar la lectura. Es lógico suponer, por lo tanto, que requiere también de nuevos entornos en nuestras escuelas y bibliotecas para trabajar con él. Que la manera en que nos aproximaremos al conocimiento que subyace en un cibertexto no será lineal, cronológico, no podrá ser a través de una búsqueda tradicional de la mano de un formador clásico. Será un trabajo más lúdico, fragmentario, más personalizado y específico dependiendo de los intereses particulares del usuario; y también más laberíntico y ágil para poder pasear con prestancia por esos jardines de senderos en permanente bifurcación.

Como decía hace un rato, he de insistir, creo que una de las claves fundamentales que debemos seguir para el rediseño de nuestras escuelas y bibliotecas está en considerar al nuevo lector como un jugador que ejecuta sus propias decisiones. Cuando leemos cibertextos cada decisión que tomamos hace posible una lectura y deja inhabilitadas las demás, damos preponderancia a un camino y constantemente se nos recuerda que hemos desechado una serie de otros caminos, que hemos tomado una sola estrategia a pesar de haber otras más, que estamos escuchando una sola voz y hay muchas otras que están desoídas. Nadie se plantea esto mientras lee El Quijote.

Cuando me refiero a la no linealidad en el cibertexto no estoy hablando de la Rayuela de Cortázar ni del Ulises de Joyce, me refiero al texto narrativo como un laberinto, un juego, o un mundo imaginario, en el cual el lector puede explorar a voluntad o perderse, descubrir senderos secretos, jugar, seguir las reglas u obviarlas, etc. Y todo esto no ocurre solo a nivel mental, sino que realmente hay una decisión, una acción física, que me lleva por un sendero o por el otro, que me hace perderme por un camino y desechar las posibilidades que me ofrecen todas las otras opciones.

Como bien lo ha expresado el catedrático noruego Espen Aarseth en su obra *Cibertexto, perspectivas de la literatura ergódica*: hasta ahora el lector, en el sentido más convencional del término, ha sido como el espectador de un juego de fútbol; puede especular, hacer conjeturas, extrapolar, gritar que alguien abusa, se equivoca o hace trampa. Pero él no es el jugador. Él es el pasajero en el tren que puede viajar como mejor guste, pero él no es el conductor que está decidiendo cuáles son los rieles a tomar ni a qué velocidad se moverá ese tren. No tiene el placer de la influencia que es lo que distingue al jugador. El placer del lector ha sido hasta ahora como el del voyeur. Está a salvo, pero es impotente. Mientras que, en el otro lado, está el lector del cibertexto, el cual no está a salvo, sino que está expuesto. Corre el riesgo de ser expulsado. No se trata sólo de realizar una interpretación del texto, se trata de una intervención en la lectura. El lector del cibertexto es un jugador, un apostador, el cibertexto es un mundo-juego o un juego-mundo; es posible de explorar, perderse, descubrir pasadizos secretos en estos textos, no metafóricamente, sino a través de las estructuras topológicas de la maquinaria textual.

El docente, el facilitador, el bibliotecario cuya misión sea la de asistir a un jugador lector debe comportarse también como un jugador. Debe hacerse un experto en cómo transitar el cibertexto, cómo jugar dentro de sus límites casi ilimitados sin caer en el pánico del laberinto. Pero no solamente ha de quedarse en el laberinto de lo virtual, sino que debe comportarse como el mago que tiende puentes, vasos comunicantes, entre ese universo cibertextual y el mar de los clásicos. Entre los juegos de rol y Borges o Edgar Alan Poe. Debe abrir el apetito por medio de juegos online colectivos como Myst o Second Life para que el joven lector esté listo para hincarle el diente a los platos fuertes de William Gibson, de Phillip K. Dick, de Ricardo Piglia o del Eternauta de Héctor Germán Oesterheld.

Vengo del Banco del Libro, institución civil sin fines de lucro, una organización con más de 45 años de experiencia trabajando con literatura infantil y juvenil para que el placer de la lectura tenga el máximo alcance entre las poblaciones más desasistidas de Venezuela. Desde hace 6 años en el comité de Formatos Digitales estamos intentando, con las uñas, pero también con mucha mística, investigar sobre los criterios útiles para evaluar, seleccionar y recomendar portales, cd roms, videojuegos, etc. Nos hemos percatado de que alguien debe asumir la tarea de trazar los lineamientos para conseguir las gemas digitales en el enorme basurero digital. Alguien debe decir “Esto es recomendable” y argumentar el porqué. Nos ha tocado -y tocará- ensayar mucho, experimentar, corregir, volver a empezar, retomar lo hecho y actualizarlo o

reescribirlo. El territorio es virgen, los mapas son pocos, casi inexistentes, pero la satisfacción cuando la tarea se cumple, por pequeña e insignificante que ésta parezca, es enorme. Porque uno siente que está haciendo algo útil, sentando las primeras bases, quizás tan solo tomando las medidas para hacer un plano o haciendo los primeros trazos del boceto de una obra que ya se encargarán mañana otros artistas en culminar con felicidad. Confiemos en ello.

Bibliografía consultada:

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1997.

Landow, George. *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós. 1992 (1995).

Juul, Jesper. *A clash between game and narrative*. M.A. Thesis. 1999.tomado de: http://www.jesperjuul.dk/thesis

Ryan, Marie-Laure. *Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media*. Copenhague, mazo 2001.

Lévy, Pierre. La cibercultura y la educación. Ponencia presentada ante el encuentro *The University in the Infomation Society.* Organización Columbus. Sao Paulo, Brasil, 23-25 de Octubre de 1996.

Eco, Umberto *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, Barcelona, Lumen 1988,

Eco, Umberto "Un futuro para el libro", *El País*, Babelia, 236, 4 de Mayo, p. 19. 1996

Regil, Laura. "Hipermedia: laberintos digitales".
México (2001), tomado de http://www.narxiso.com/hipermedia.html

Borràs Castanyer, Laura. *De la estética de la recepción a la estética de la interactividad. Notas para una hermenéutica de la lectura hipertextual*
Universitat Oberta de Catalunya HERMENEIA /Internet Interdisciplinary Institute (IN3) tomado de: http://www.uoc.ed/in3/hermeneia

Romera Castillo, J., "Literatura y nuevas tecnologías", en *Literatura y multimedia*, Romera Castillo, J., Gutiérrez Carbajo, F. y García-Page, M.(eds.), Madrid, Visor Libros. 1997

Veen, Wim, *Net Learning, teaching Homo Zappiens*. Ponencia 2005, citada en: http://www.etwinning.de/aktuelles/veranstaltungen/dokus/Vortrag_Veen_19_09_2005.pdf